



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan industri elektronik mengalami peningkatan yang signifikan dewasa ini. Tidak hanya dari segi variasi, namun juga teknologi. Perkembangan produk-produk elektronik menjadikan masa pemakaian akan suatu produk menjadi lebih pendek. Hal ini menimbulkan peningkatan terhadap pertumbuhan sampah elektronik (Nindyapuspa dan Trihadiningrum, 2019). Menurut *Basel Action Network* (dikutip dalam Gaidajis, 2010), sampah elektronik mencakup semua jenis benda atau perangkat elektronik yang termasuk dalam peralatan elektronik rumah tangga seperti lemari es, mesin cuci, pendingin ruangan, dan perangkat elektronik konsumtif lainnya, seperti ponsel atau komputer yang dibuang oleh pemiliknya.

Jesica et al (2011) menjelaskan bahwa Indonesia memproduksi lebih dari 3 miliar unit peralatan elektronik rumah tangga dan perlengkapan IT. Hal ini menjadikan Indonesia sebagai salah satu konsumen terbesar dari peralatan elektronik rumah tangga di Asia. *Global E-Waste Monitor 2020* meluncurkan pernyataan bahwa jumlah sampah elektronik mencapai 53 juta ton pada tahun 2019 dan akan mencapai 74 juta ton pada tahun 2030, dan meningkat menjadi 120 juta ton pada tahun 2050 (Forti et al., 2020). Untuk di negara berkembang seperti Indonesia, Wahyono (2012) mengatakan bahwa walaupun setiap orang setiap tahunnya menghasilkan sampah elektronik kurang dari 1 kg, namun pertumbuhan jumlah sampah elektronik mengalami peningkatan secara signifikan (hlm. 18).

Rezki (n.d.) menyatakan bahwa alur tingkah laku masyarakat ketika alat elektronik dapat mengalami kerusakan adalah dibawa ke jasa perbaikan. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Astuti, Purwanto, dan Damanhuri (2012) yang mengatakan besarnya timbulan sampah elektronik yang akan dihasilkan Indonesia diakibatkan oleh aliran sampah elektronik masyarakat pada sektor informal seperti jasa perbaikan dan perdagangan *secondhand* (hlm. 9).

Peningkatan jumlah sampah elektronik berpengaruh terhadap permasalahan lingkungan dan kesehatan. Hal ini dikarenakan sebagian besar limbah elektronik termasuk dalam limbah Bahan Berbahaya dan Beracun (B3). Sifat dan komponen limbah B3 dapat mencermari lingkungan hidup dan merusak keberlangsungan hidup manusia secara langsung maupun tidak langsung (Wahyono, 2012). Pernyataan ini didukung oleh Astuti (2013) yang mengatakan bahwa sampah elektronik dinilai berbahaya terdiri atas komponen yang termasuk dalam bahan beracun dan berbahaya (B3) seperti merkuri, cadmium, kromium, arsenik, dan *Brominated Flame Retardants* (BFRs). Komponen-komponen tersebut merupakan ancaman bagi lingkungan dan kesehatan. Logam berat yang terkandung dalam sampah elektronik memiliki sifat beracun yang dapat menyebabkan kanker dan menyebabkan cacat bawaan. Sedangkan dampak yang ditimbulkan terhadap lingkungan adalah penurunan kualitas lingkungan yang membuat tanah, air, dan udara di sekitar lokasi pemrosesan limbah elektronik tercemar logam berat.

Namun sayangnya, edukasi mengenai bahaya sampah elektronik sendiri masih minim, terutama di kalangan sektor informal seperti jasa perbaikan peralatan elektronik (Indah Anandya, Komunikasi Pribadi, September, 9). Padahal para penyedia jasa perbaikan peralatan elektronik sehari-harinya bersentuhan secara langsung dengan sampah-sampah elektronik, sehingga rentan terpapar bahaya tersebut. Pernyataan ini senada dengan pernyataan Pasha dan Rachmawati (2015) yang menyatakan bahwa sektor yang paling rentan terkena paparan bahaya dari sampah elektronik adalah pelaku usaha informal, salah satunya adalah penyedia jasa perbaikan barang elektronik.

Maka dari itu, untuk dapat mengurangi resiko lingkungan dan kesehatan kerja dari proses perbaikan barang elektronik, dibutuhkan sebuah edukasi mengenai bahaya sampah elektronik yang bisa disosialisasikan kepada masyarakat. Rahmadani (2019) menyatakan bahwa pemahaman tentang bahaya sampah elektronik merupakan hal yang penting dan mendesak untuk situasi sekarang ini. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis tertarik untuk merancang sebuah kampanye mengenai bahaya sampah elektronik. Menurut Rogers dan Storey dalam Venus (2019), kampanye adalah serangkaian program

komunikasi yang dirancang untuk memengaruhi masyarakat luas, dimana program berlangsung selama periode waktu tertentu (hlm. 9). Dengan adanya kampanye ini, diharapkan masyarakat dapat mencegah dampak buruk dari sampah elektronik.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diambil adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun kesadaran tentang bahaya sampah elektronik melalui perancangan kampanye?
2. Bagaimana perancangan visual kampanye tentang bahaya sampah elektronik?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dari perancangan kampanye bahaya sampah elektronik adalah sebagai berikut:

1.3.1. Demografis

Penyebaran media kampanye akan diperuntukkan bagi masyarakat berjenis kelamin laki-laki dan perempuan, dengan SES C-B, usia 26–35 tahun yang dikategorikan sebagai masa dewasa awal (Depkes, 2009), dan berprofesi sebagai penyedia jasa perbaikan barang elektronik yaitu komputer dan telepon genggam.

1.3.2. Geografis

Target audiens perancangan ini ialah masyarakat yang bertempat tinggal di Jakarta.

1.3.3. Psikografis

Dari sisi psikografis, perancangan ini diperuntukkan bagi masyarakat yang mengikuti perkembangan teknologi, memiliki kepedulian akan kesehatan, mau belajar hal baru, dan bersentuhan dengan sampah elektronik dengan intensitas yang tinggi.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk membangun kesadaran tentang bahaya sampah elektronik melalui perancangan kampanye
2. Untuk merancang visual kampanye tentang bahaya sampah elektronik.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Dengan adanya perancangan tugas akhir ini, maka manfaat yang didapat bagi pihak yang diharapkan penulis adalah sebagai berikut:

1.5.1. Bagi Penulis

Dari proses perancangan kampanye ini, diharapkan penulis dapat meningkatkan ilmu khususnya dalam bidang perancangan kampanye dan permasalahan sampah elektronik.

1.5.2. Bagi Orang Lain

Kampanye ini diharapkan mampu memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai bahaya sampah elektronik, sehingga dapat terwujud lingkungan dan menciptakan keberlangsungan hidup yang lebih sehat.

1.5.3. Bagi Universitas

Tugas akhir dapat bermanfaat sebagai acuan dan referensi akademis bagi mahasiswa dalam merancang kampanye, terutama bagi yang akan mengangkat topik serupa.

